## Vorschau

In Ausgabe 11/90 geht's mal wieder rund!

- Erste Ergebnisse unseres Wettbewerbs
- Ausführlicher Bericht des 8-Bit Treffens
- Tests zu Dark Chambers, SAM, Glaggs-It, Werner Flaschbier, Quick Ed 2.0, The Newsroom ...
- Tips zu: Tecno Ninja, Space Rider, The Goonies ...
- Software: Pac-Man, Super Miner, Flop & Flip und vieles mehr!
- Wie immer: News, Kontaktadressen, Kleinanzeigen usw.

**ZONG, die einzige deutsche ATARI-8-bit Zeitschrift!**

**ZONG 11/90 ist ab 2.11.1990 erhältlich!**





# ZONG

XL/XE ATARIMAGAZIN

unabhängig - überregional

10/90 2. Jahrgang DM 8,--

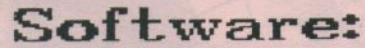
## New Atari User
- Die englische Antic?



## Wettbewerb
- Viele wertvolle Preise!

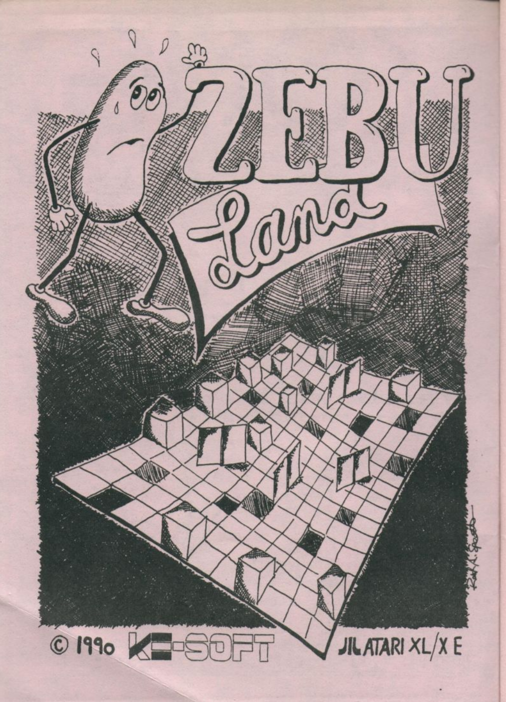


## Atomics
- Das neue Denkspiel



## Software:
-Animate/Convert
-Fire, Poker, Reaktion
-Hunchback, Musikbonus

**Mit Diskette im Heft**






# ZONG 10/90



**Impressum**



**Herausgeber:**
KE-Soft

**Redaktion:**
K. Ezcan (K.E.), M. Becker (M.B.), M. Plejier (M.P.)

**Freie Mitarbeiter:**
S. Dorlach (S.D.), M. Wühl (M.W.)

**Anschrift der Redaktion:**
KE-Soft, Frankenstraße 24, 6457 Maintal 4
Telefon: 06181/87539

**Erscheinungsweise:**
Das ZONG-Magazin mit Programmdiskette für ATARI XL/XE Computer erscheint monatlich bei KE-Soft. Erscheinungstag ist jeweils der 1. des Erscheinungsmonats. Abonnenten erhalten das Magazin zu diesem Termin. Der Preis für eine Ausgabe beträgt DM 8,-- incl. Porto, Verpackung und Versandkosten (bei KE-Soft). Bei Nachnahmebestellung werden DM 2,90 Nachnahmegebühr berechnet. Das Jahresabo (12 Ausgaben) kostet DM 84,-- incl. Porto und Verpackung und wird mit Annahme der ersten Ausgabe bezahlt. Es verlängert sich automatisch.


**Manuskript- und Programmeinsendungen:**
Manuskripte und Programme werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei von Rechten dritter sein. Mit der Einsendung von Manuskripten oder Programmen gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung im ZONG-Magazin. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen. Honorare richten sich nach Art und Qualität der Einsendungen. Eine Gewähr für die Richtigkeit aller Veröffentlichungen kann trotz sorgfältiger Prüfung nicht immer übernommen werden.

**Werbeanzeigen:**

| Größe | Im Heft | Umschlag/Mitte |
|---|---|---|
| 1/1 | 50,-- | 80,-- |
| 1/2 | 30,-- | 50,-- |

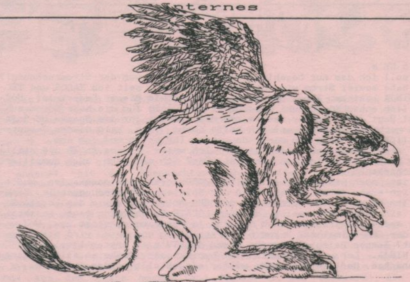
| Größe | Im Heft | Umschlag/Mitte |
|---|---|---|
| 1/4 | 20,-- | 30,-- |
| 1/8 | 15,-- | 20,-- |

**Inhalt der Wühlkiste:**

Kassettensoftware: Collapse, Crumble's Crises, Despatch Rider, Esc. from Doomworld, Gun Law, Henry's House, Nightmares, Panik, Robot Knights, Sidewinder, Space Wars, Speed Zone, Spooky Castle, Storm, Tanium, Thrust, Touch.
Diskettensoftware: Ghostbusters, Shogun, Atomics.
Literatur: ANALOG-No.: 4/88, 9/88, 10/88, 12/88, Listings aus Analog Heften, ATARI-Magazine: 5/87, 5/88, 10/88, 1/89, 2/89, 3/89, 5/89, 6/89, 7/89, 8/89, 9/10/89, 11/12/89, Peeks & Pokes zu ATARI XL.







**Hallo ihr Geier?**

Das Bild oben zeigt den typischen Softwaregeier, also denjenigen, der so lange nach Software lechzt und Raubkopien verbreitet, bis es für sein System (und ihn) keine Rettung mehr gibt! Der Verfall beginnt! Wir wollen ja hoffen, daß IHR nicht dazugehört! Wäre auch schlimm, denn dann wärt Ihr des TOOOODES! Wenn nicht, seid ihr also frei. Er ist also frei!
Wie's mit Neuheiten diesen Monat aussieht? Ganz einfach, hier die aktuelle Liste:

Compyshop: Neues Kassettenballerspiel angekündigt, in ca. 3 Wochen.
AMC: Nee, nix neues, halt, doch: Ein Adventure, wird Mitte '91 fertig.
PPP: Ja, ich glaube KLAX wird mal umgesetzt ...
LDS: Tote Hose! Wie sieht's eigentlich mit Atomics aus?
KE-SOFT: Zebu-Land kennt Ihr ja schon (hoffentlich), neue PD's gibt's in der PD-Ecke, der Rest erreicht euch (bald) als kleiner NEWS-Infozettel.

Besonders gut sieht das ja nicht aus! Bei uns ist die Sache ganz einfach: Wenn IHR euch mehr an ZONG beteiligt, haben WIR mehr Zeit, neue Spiele zu entwickeln! Also, wo bleiben die Titelbilder, Musiken, Programme, Spiele und Utilities? Ihr habt doch sicherlich noch irgendetwas brauchbares in eurer Schublade liegen ...
In diesem Zusammenhang wollen wir euch gleich noch auf unseren Wettbewerb aufmerksam machen. Näheres dazu auf Seite 14. Ach, übrigens: Am Samstag, den 20. Oktober (1990) findet ab 11 Uhr morgens in der Gaststätte "Vogelpark", Heidelbergerstraße 93 in 6832 Hockenheim ein 8-Bit Treffen statt! Sowohl wir als auch der AMC-Verlag und hoffentlich auch IHR seid mit von der Partie, oder? Info's unter 06205/13638 (Markus).
So, das war's für heute. Wir wünschen euch viel Spaß mit dieser Ausgabe beim Lesen, Spielen und Probieren.

Euer ZONG-Team!

## Leserbriefe



Hallo KE's,
wie soll ich das nur bezahlen (ich rede gerade von der Stromrechnung)? Ich habe soviel Strom wie noch nie verbraucht, seit ich ZADOR und TECNO NINJA besitze. Anbei Software, Test sowie dieser Leserbrief. Hoffentlich entschädigt Eure Gutschrift ein wenig für die hohe Stromrechnung! Sagt (oder besser: schreibt) mal, werdet ihr die Sparte US-Software noch weiter ausbauen? Ich hoffe doch! Yeah, bald wieder Geburtstag (ich rede jetzt von mir), da werdet Ihr reich und ich arm.
Öhm, stellt euch mal folgendes vor: Ich write a game in TB und stelle dann fest, daß es toooooo slow ist. Darf ich es dann auch compiliert einschicken?
Da ist noch was: Da ich die alten ZONGs erst alle nachkaufen mußte, kam ich erst jetzt in den Genuß der Spieleprogrammierungsserie. Könntet Ihr da nochmals bitte auf die CHS-Animation sowie den Locate-Befehl eingehen? Damit meine ich, den LOCATE-Befehl ganz genau beschreiben, seine Auswirkung und wo man ihn im Programm einsetzt usw. Und wegen der CHS-Animation: Prinzip verstanden, nur wie wird sie eingesetzt? Bestes Beispiel hierfür wären die TV's im ersten Level von TECNO NINJA. Lob: Castlemania ist hyperklasse. Danke an alle anderen Abonnenten, daß die Hitparade wieder eingestellt werden mußte!

Also dann, Gruß aus Nordhausen sendet Markus Rösner!

**ZONG-Re(d)aktion:**

Wir versuchen natürlich, unser Angebot an Software, auch aus den USA, weiter auszubauen. Wenn sich allerdings herausstellt, daß kein Interesse eurerseits besteht, werden wir es wohl oder übel sein lassen müssen.

Du kannst ein Spiel auch compilieren, wenn Du uns zusätzlich die TB-Version mitschickst.

Der Locate-"Befehl" ist eine Funktion und kein Befehl. Er hat das Format "LOCATE x,y,z" wobei x/y die Position auf dem Bildschirm anzeigt. Der Wert des Zeichens (oder der Farbe) an dieser Position wird bei Einsatz von LOCATE in "z" (Variable) geschrieben. Beispiel: LOCATE 15, A,B weist der Varible B den Inhalt der Bildschirmposition 15/A zu. Man kann damit also z.B. feststellen, ob das Bildschirm-Männchen gegen eine Wand rennt oder nicht.

Bei CHS-Animation unterscheidet man zwei Arten. Die erste wird benutzt, um feste Zeichen zu animieren (siehe Fernseher bei TECNO NINJA), die andere wird benutzt, um für die Bewegung eines Characters auf dem Bildschirm (z.B. von 3/5 nach 4/5) eine feinere Abstufung zu erreichen, indem man einen (bzw. zwei) "Zwischencharacter" definiert, die zwischen den beiden Schritten (3 und 4) kurz sichtbar sind und die Figur um eine halbe Position versetzt darstellen, damit der Eindruck einer feineren Bewegung entsteht, klar?
Für dein Lob bedanken wir uns recht herzlich.

Tschau,
euer
ZONG-Team.



# TESTBERICHTE

## Bandits

Betrachtet man sich die Anleitung von Bandits, geht es gleich in die vollen: Da wird kein Platz für eine (sowieso sinnlose) Story verschwendet, sondern sofort das Spiel erklärt.
Also, es handelt sich um ein Ballerspiel, bei dem man am unteren Bildschirmrand ein Raumschiff hin- und her steuern, ballern und ein Schutzschild kurzfristig ein- oder ausschalten kann. Auf der rechten Seite befindet sich ein Planet mit einigen Gegenständen (von Level zu Level andere), die die Bösewichter stehlen wollen. Die Bösewichter selbst kommen aus einem Raumschiff links oben und greifen in vielerlei Formationen und Arten an.
Nach Beenden einer Runde bekommt man einen Bonus für jeden geretteten Gegenstand, sowie alle 10000 Punkte ein Bonusleben.
Insgesamt bietet Bandits 28 verschiedene Level, in denen die Angreifer (insgesamt 6 verschiedene Arten von Angreifern) jeweils in anderen Formationen angreifen und andere Gegenstände (z.B. Früchte, Fernseher, Glühbirnen usw.) stehlen wollen. Die Angreifer bestehen aus verschiedenen Arten von 'Phönixvögeln', fiesen kleinen Raumschiffen, die sich manchmal aus dem Staub machen (sog. Menace's), den 'Carriers', die eine Menge bunte Hüpfkugeln abwerfen, sowie den 'Torrents', die einem das Leben mit Napalmbomben schwer machen, während sie selbst in bester 'Centipede'-Manier angreifen.

**Die Bewertung:**

Die Grafik des Spieles ist trotz des Alters gut animiert und schön bunt. Auch mit grafischen Effekten spart das Programm nicht (z.B. Vorspann).
Der Sound hingegen klingt recht komisch, da er scheinbar direkt von der damaligen APPLE-Version übertragen wurde: Lustige Blubber- und Spotzgeräusche.
Das Spiel selbst allerdings macht einen Heidenspaß, besonders die interessanten Feindarten und die lustigen Gegenstände sind reizvoll. Das Spiel spielt sich einfach flüssig und gut.
Der Preis von DM 14,80 ist für ein solches Spiel auf jeden Fall gerechtfertigt. Da das Spiel normalerweise nur auf den alten 800er Geräten läuft, ist im Lieferumfang noch eine Translator-Disk enthalten.

Fazit: Ein altes, aber dennoch sehr lustiges und vor allem spaßiges Ballerspiel zu einem günstigen Preis. Blubb!

| Sirius, Diskette, DM 14,80 (KE-Soft) | | |
|---|---|---|
| Grafik / Animation ... | ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ | -10 |
| Sound / Musik ........ | ♥♥♥♥♥♥ | -06 |
| Spielspaß ............ | ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ | -12 |
| Preis / Leistung ..... | ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ | -11 |
| Gesamtbewertung ...... | ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ | -11 |

K.E.




## Dropzone

Wer kennt es nicht, das legendäre Spiel von Microdaft?! Sollte es solche Unkundigen noch geben, so sei ihnen hier das Spiel kurz beschrieben:
Man steuert oberhalb einer Planetenoberfläche einen Raumfahrer nach links und rechts, bzw. hoch und runter. Man sieht auf dem Screen die Planetenoberfläche mit seinem Raumfahrer in der Mitte. Der Screen scrollt nach links und rechts. Man selbst kann schießen, Smart Bombs abwerfen, welche dann alle auf dem Screen befindlichen Raumschiffe zerstören, und sich unverwundbar machen. Das Ziel des Spieles ist es, alle Raumschiffe zu zertören, und auf der Oberfläche rumlaufende Menschen in die Zentralstation zu bringen. Weshalb die da draußen rumlaufen, konnte mir auch noch keiner erklären.
Man ballert von Attackwave zu Attackwave und muß sein Männchen vor den bösen Raumschiffen retten, welche diese gerne stibitzen würden.

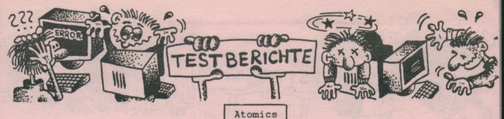
**Bewertung:**

Der Vorspann des Spieles ist professionell aufgemacht, er erinnert stark an ein Spielhallenspiel. Die Grafik ist sehr gut definiert, die feindlichen Raumschiffe klar voneinander zu unterscheiden.
Der Screen scrollt sehr soft, und im Bedarfsfall auch unheimlich schnell. Der Raumfahrer ist witzig definiert, strampelt er doch sogar in der Luft mit den Füßen.
Musik findet man in dem Programm zwar nicht, dafür sind die Sounds um so genialer, vor allem, wenn man sie über die Stereoanlage abspielen läßt. Man wird dadurch natürlich nur noch hektischer!
Der Spielspaß ist unbeschreiblich. Selten hat mich ein Spiel mal wieder so in seinen Bann gezogen. Man wird schon nach wenigen Minuten heizsüchtig und will noch mehr rumballern. Das Spielprinzip ist einfach zu faszinierend, als daß es einen loslassen könnte. Zudem erhält man alle 10.000 Points ein Extraleben, um noch länger rumheizen zu können, und man darf sich am Schluß in eine Highscoretabelle eintragen.
Das Preis-Leistungsverhältnis stimmt genau!
Zusammenfassend ist zu sagen, daß dieses Spiel nicht umsonst trotz seines Alters noch vertrieben wird. Es macht schließlich irre Spaß!
Meinereiner wurde sogar so hektisch dabei, daß er seine eigene Notizeb kaum noch entziffern konnte, die er beim Testen machte ...

| Microdaft, Disk, DM 19.80 (KE-Soft) | | |
|---|---|---|
| Grafik / Animation ... | ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ | -12 |
| Sound / Musik ........ | ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ | -10 |
| Spielspaß ............ | ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ | -12 |
| Preis / Leistung ..... | ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ | -11 |
| Gesamtbewertung ...... | ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ | -12 |

M.B.






## Atomics

Bei diesem neuen Programm von Ulf Petersen handelt es sich um die Umsetzung eines erfolgreichen Amiga-Spieles. Aufgabe ist es, in einem Labyrinthartig aufgebauten Spielfeld verschiedene Atome zu einem vorgegebenen Molekül zusammenzuschieben. Ein einmal in Bewegung gebrachtes Atom stoppt allerdings erst wieder, wenn es an eine Wand oder ein anderes Atom stößt.
Was sich hier wie ein reines Denkspiel anhört, wird schon im ersten Level recht hektisch, da man nur eine begrenzte Zeit zur Verfügung hat. Schafft man es nicht, das Molekül in dieser Zeit zusammenzusetzen, ist das Spiel beendet und muß im ersten Level neu begonnen werden. Schafft man es zufällig doch, bekommt man einen Punktebonus darf sich im nächsten Level versuchen. Also ein Spiel für Schnelldenker.

**Die Bewertung**

Die Grafik präsentiert sich recht einfach, d.h. sie ist nicht gerade professionell definiert, bzw. wirkt etwas plump. Auch die Animation ist nicht gerade vom feinsten. Das liegt mit Sicherheit nicht daran, daß das Programm in Turbobasic geschrieben ist, sondern scheinbar am Mangel an Erfahrung in Sachen Grafik und Animation. Da die Grafik bei einem Denkspiel eher zweitrangig ist, stört dies den Spielfluß kaum.
Für den Sound gilt das gleiche: Recht einfach. Die Titelmusik geht in Ordnung, allerdings scheint der Bildschirmaufbau während dieser nicht so ganz zu stimmen: Einmal bleibt der Bildschirm schwarz, ein zweites Mal war er voll Matsch. Wozu das?
Das Spiel selbst ist nicht schlecht, schließlich hat sich das Prinzip auf dem Amiga bewährt. Leider ist die Zeit zum Lösen eines Levels viel zu knapp bemessen. Wer einen Level zum ersten Mal probiert, wird ihn höchstwahrscheinlich nicht schaffen, was in höheren Level (da man nur einen einzigen Versuch hat) zu Frust führt, da man dann immer wieder von vorne anfangen muß. Entweder mehrere Versuche oder eine Levelanwahl wären hier nötig!
DM 24,80 für Atomics sind noch erträglich, wenn auch nicht günstig.
Insgesamt erhält man ein recht lustiges Denkspiel mit einer (fast) neuen Spielidee, das durchaus seinen Reiz hat. Über die offensichtlich schlampige Programmierung kann man als Liebhaber dieses Genres noch hinwegsehen. Es wäre zu hoffen, daß solche Fehler (Farbumschaltung nicht abgeschaltet, Player bleiben auf dem Bildschirm usw.) nicht nochmal vorkommen.

| LDS, Diskette, DM 24,80 (bei KE-Soft) | | |
|---|---|---|
| Grafik / Animation ... | ♥♥♥♥♥♥♥♥ | -08 |
| Sound / Musik ........ | ♥♥♥♥♥♥♥♥ | -08 |
| Spielspaß ............ | ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ | -10 |
| Preis / Leistung ..... | ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ | -10 |
| Gesamtbewertung ...... | ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ | -10 |

K.E.




## Necromancer

Als Zauberer Illuminar, Diener des Guten, mußt du gegen Tetragorn, den bösen Necromancer antreten. Hierzu mußt du die Kräfte der Natur gut nutzen, um gegen seine Armeen von Ogren, Hammerfäusten und Zombiespinnen anzukommen.
Im ersten Level sollte man versuchen, möglichst viele Bäume zu pflanzen, woran man von den Ogren und der Spinne behindert wird, die umherspringt und Bäume vergiftet. Danach geht's ab ins Reich der Finsternis, wo man die (nun lebendigen) Bäume auf Spinneneier pflanzen muß, um diese am Ausschlüpfen zu hindern. Auch hierbei gibt es wieder eine Menge Gefahren, wie z.B. die von oben herabgreifenden Fäuste, die erbarmungslos alles greifen, was ihnen in die Finger kommt. Fragezeichen bauen Leitern nach unten (oder lassen diese wieder verschwinden), umherrollende Ringe spenden Kraft. Doch wehe, wenn man zu langsam arbeitet und eine Spinne ausschlüpft!
Sind alle Eier vernichtet (oder auch nicht), steigt man hinunter zum nächsten Bild (insgesamt fünf), in dem alles etwas schneller abläuft, als vorher. Nach Durchqueren der fünf Bilder gelangt man zum Friedhof, wo Tetragorn selbst wartet. Durch Überlaufen muß man nun alle Grabsteine vernichten, gleichzeitig Tetragorn ärgern, indem man ihn mit dem eigenen Zauberblitz trifft, und außerdem dem Zombiespinnen ausweichen. Auch hier gilt es, fünf Bilder zu überstehen, dann ist es geschafft. Aber bis dahin ...

### Die Bewertung:

Die Grafik ist fantastisch! Hat jemand schon einmal einen glitzernden oder einen umherlaufenden Baum gesehen?
Für die Sounds gilt dasselbe, nur noch besser: Diese hektische Hintergrundmusik und vor allen Dingen, diese Geräusche (z.B. beim Aufnehmen eines Ringes) sind bisher ungeschlagen!
Das Spiel bereitet einen Höllenspaß, dabei wird einem richtig heiß! Ich kenne sonst kein Spiel, das mich so anstrengt! Nach einer Runde NECROMANCER bin ich richtig fertig! Das will schon 'was heißen!
Der Preis von zwanzig Dollar für ein Steckmodul ist durchaus gerechtfertigt, wenn auch höher als für die meiste sonstige Software.

Fazit: Bombastisch! Ich kenne kein besseres Spiel! Da das aber zum Teil auch Geschmackssache ist, kann ich hier nicht überall 15 Punkte verteilen ...

| Atari, Steckmodul, $19.80 (San Jose) | | |
|---|---|---|
| Grafik / Animation ... | ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ -13 | |
| Sound / Musik ........ | ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥=15 | |
| Spielspaß ............ | ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ -14 | |
| Preis / Leistung ..... | ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ -11 | |
| Gesamtbewertung ...... | ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ -13 | K.E. |






## Der leise Tod

Bei diesem Spiel handelt es sich um ein typisches deutsches Grafik/Textadventure. Man Hilfe schöner Bilder und geschickter Untersuchungen muß man des Rätsels Lösung herausbekommen.
In diesem Adventure stößt man dabei schon einmal auf das Problem, daß man sich das Rätsel und seine Problematik ersteinmal erarbeiten muß.
Die Story ist wie folgt beschrieben: Man ist Ray Cooper, von Beruf Privatdetektiv, und Besitzer eines kleinen Büros ins London. Eines Tages erhält man per Telegramm einen Hilferuf eines guten Freundes aus Amerika. Man bricht in seinem Ferrari auf, um ein weiteres Abenteuer zu bestehen. Toll was?!

### Bewertung:

Die Grafik ist recht gut, wenn auch nicht so 100% professionell, wie vergleichbare Spiele. Nicht alles, was man untersuchen muß, ist klar erkennbar. Dafür sieht man im Gegenzug genug Gegenstände klar und deutlich im Bild, die man dafür dann nicht untersuchen kann. Meiner Ansicht nach sind die Farben zu knallig und zu kontrastreich gewählt, so wirkt das Bild nicht Stimmungsvoll genug.
Die Story selbst ist ein wenig abgegriffen und zu klischeebehaftet. Da hat wohl einer zuviel Miami Vice geschaut, oder woher kommt sonst der Ferrari und die vielen Killer? Die Atmosphäre leidet ein wenig unter diesem Manko, wodurch keine rechte Stimmung aufkommen mag.
Der Parser ist intelligent, analysiert er doch den Satzaufbau recht gut (Sätze mit bis zu vier Worten sind möglich). Nur mußte ich leider feststellen, daß sein Wortschatz ein wenig zuwünschen übrig läßt. Außerdem sagt er bei einer Fehlermeldung nicht, welches Wort er nicht verstanden hat, sondern macht gleich einen blöden Kommentar!
Der Spielspaß ist gegenüber anderen Adventures durchschnittlich. Man kommt leicht ein wenig voran, muß aber bald schon mit einigen Tücken kämpfen. Das Spiel macht nicht mehr Spaß, als die meisten anderen Rätz-Abenteuer auch (siehe Alptraum-Test in ZONG 05/90).
Für DM 19,-- erhält man zu einem angemessenen Preis ein typisches Adventure, welches keinerlei Höhen aufzuweisen hat.
Insgesamt ist dieser Testbericht ziemlich öde, langweilig und außerdem noch total öde und langweilig. Ich glaube, der Bericht sollte Buchhalter werden, auf gar keinen Fall aber Löwenbändiger ...

| PPP, Diskette, ca. DM 19,-- | | |
|---|---|---|
| Grafik / Animation ... | ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ =10 | |
| Story / Atmosphäre ... | ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ =09 | |
| Parser ............... | ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ =09 | |
| Spielspaß ............ | ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ =09 | |
| Preis / Leistung ..... | ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ =11 | |
| Gesamtbewertung ...... | ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ =09 | M.B. |




## Collapse

Bei diesem Spiel steuert man eine Art Teddybär im Spielfeld umher und muß versuchen, alle Stangen und Brücken einzufärben, um Sie dann mit Hilfe von Zauberkraft wegzuklappen. Hierzu kann man zwischen einem normalen Modus, in dem man laufen und Stangen einfärben kann, und einem Magic-Modus, in dem man Brücken bauen, Sand verstreuen, durch die Luft wandern und Stangen wegklappen kann, umschalten.
Gehindert wird man an der ganzen Sache von zwei Monstern, die wüst in der Gegend herumrennen und bei Berührung Zeit stehlen. Mit Hilfe des Zaubersandes kann man die Monster vernichten, durch Einsammeln von Diamanten bekommt man Zeit zurück.
Der eigentliche Sinn (oder der Hintergrund) des Spieles ist nicht ersichtlich.

**Die Bewertung:**

Grafisch bietet dieses Spiel wirklich nicht viel: Primitive, einfarbige Figuren, ebensolcher Hintergrund sowie eine lasche Animation. Im ganzen also das Niveau eines Basic-Programmes.

Soundmäßig gilt das gleiche: Die (wenigen) Sounds sind einfach, Musik gibt's erst gar nicht.

Um das Spiel zu verstehen, braucht man erstmal einige Versuche, in denen man sich fragt, wie man den Teddybären denn eigentlich steuern soll. Hat man's dann erstmal verstanden, wird das Spiel leider immer noch nicht interessanter. Es ist einfach kompliziert und trotzdem nicht besonders unterhaltsam, leider. Richtiger Spaß kommt nicht auf.

Für den Preis von ca. 10,-- erhält man also ein Spiel, das nicht so recht begeistern will. Ich würde sagen, man hat nichts verpaßt, wenn man es nicht kennt.

| Firebird, Kassette, DM 10,-- | | |
|---|---|---|
| Grafik / Animation ... | ♥♥♥♥♥♥ | -06 |
| Sound / Musik ........ | ♥♥♥♥ | -04 |
| Spielspaß ............ | ♥♥♥♥♥♥ | -06 |
| Preis / Leistung ..... | ♥♥♥♥♥ | -05 |
| Gesamtbewertung ...... | ♥♥♥♥♥ | -05 |

M.P.

Software im Gesamtwert von DM 500,-- könnt ihr bei unserer Mitmachaktion gewinnen! Wie's geht, steht auf Seite 14! Also?

Einsenden an: KE-Soft, Frankenstraße 24, 6457 Maintal 4



## Lesertest: Im Namen des Königs

– Eingesandt von Andreas Volpini –

"Im Namen des Königs" ist ein Lauf-, Kletter-, Such-, Denkspiel. Man steuert den Knappen namens Hugo per Joystick durch ein Labyrinth und muß diverse Prüfungen und Aufgaben bestehen, wie z.B.: Den Namen des aktuellen Königs wissen, mathematische Textaufgaben lösen, zahlreiche Gegenstände finden und verteilen und außerdem darauf achten, daß die von Schlangen, Fledermäusen und Bodenfallen bedrohte Lebensenergie ständig aufgefrischt wird. Durch das Einsammeln von Kraftdosen ist es kurzzeitig möglich, Knöpfe zu betätigen, die entweder Dinge oder Durchgänge freigeben.
Sollte jemand das Duale-Zahlensystem nicht beherrschen, ist es ihm schier unmöglich, das Spiel zu lösen.

**Die Bewertung:**

Die Titelmusik ist gut und paßt thematisch zum Spiel. Im Spiel selber ist leider keine Hintergrundmusik vorhanden, der Sound beschränkt sich zum Großteil auf BUMM, BUMM ...
Spätestens wenn der Meister des Schicksals ruft, dreht man die Lautstärke auf Null.
Alle Antworten werden mit dem Joystick eingegeben.
Die Pausenfunktion habe ich oft in Anspruch genommen, um Hinweise zu notieren.
Das Scrolling ist hervorragend, die Farben nicht übel, die Grafik einfach, aber ausreichend, nur Hugo zittert beim Laufen (vermutlich soll so die Bewegung dargestellt werden?).
Lästig ist auch die Sicherheitsabfrage am Anfang.
Die Kollisionsabfrage läßt sehr zu wünschen übrig, denn man kann auf einer Fledermaus landen und hängt dann in der Luft oder an der Decke=Spielende. Auch kommt es vor, daß Leitern fehlerhaft aufgebaut sind und man wichtige Teile nicht erreichen kann, oder Knöpfe in Durchgängen auftauchen und man nicht mehr vor oder zurückkommt. Das heißt: Neu booten, neue Sicherheitsabfrage, neuer Versuch (sehr ärgerlich, wenn der Fehler erst in der Schlußaufgabe auftritt!).
Ein Eintrag in die Highscoreliste oder Ahnentafel ist alles was man zum Schluß angeboten bekommt. Ich erinnere mich noch an das Endbild von "Kaiser".
Fazit: DM 29,-- für ein Spiel mit so vielen Fehler ist zu viel!

| Power per Post, Diskette, DM 29,-- | | |
|---|---|---|
| Grafik / Animation ... | ♥♥♥♥♥♥♥ | -07 |
| Sound / Musik ........ | ♥♥♥♥♥♥♥ | -07 |
| Spielspaß ............ | ♥♥♥♥♥♥ | -06 |
| Preis / Leistung ..... | ♥♥♥ | -03 |
| Gesamtbewertung ...... | ♥♥♥♥♥ | -05 |

A.V.

## Wettbewerbe

Jubel! Ab sofort läuft unsere große Mitmach-Aktion! Teilnehmen kann jeder von euch, was ihr tun müßt, steht unten, zu gewinnen gibt es Software im Gesamtwert von DM 500,--! Einsendeschluß ist der 10.12.90!

**Nun die Aufgabe:**

Ihr habt mehrere Möglichkeiten, euch zu beteiligen. Ihr könnt nur eine nutzen, ihr könnt aber auch alle nutzen. Ausschlaggebend für die Gewinnchance ist Qualität und Umfang der Einsendung. Hier also die verschiedenen Möglichkeiten:

1. Diejenigen, die eines (oder mehrere) der Spiele DRAG, SOGON, TOBOT oder CULTIVATION besitzen, haben die Möglichkeit, mit Hilfe der dazu gelieferten Editoren eigene Level zu erstellen. Diese schickt ihr uns ganz einfach auf einer beschrifteten Diskette.

2. Zu folgenden Spielen sollt ihr Fragen stellen (Wie komme ich an der und der Stelle weiter usw.), Tips geben (um xxx zu erreichen, muß man yyy tun), Karten zeichnen, Codes herausfinden undsoweiter. Wie das geht, weiß wohl jeder selbst. Hier die Spiele:

   DEJA VU, JOURNEY TO THE PLANETS, DIE AUSSERIRDISCHEN, ALPTRAUM, DIE ZEITMASCHINE II, ATLANTIS, SEREAMIS, DER LEISE TOD, FIJI, STEIN DER WEISEN, HORROR CASTLE, DRAG, BROS, TECNO NINJA, OBLITROID, ZEBU-LAND, A HACKER'S NIGHT, PYRAMIDOS, SPIDERMAN, THE COUNT, HULK.

   Wichtig: Sendet bitte keine kompletten Lösungswege (N, O, NIMM xx), da wir diese selbst besitzen! Gesucht sind Tips, Fragen, Antworten und Karten!

Nocheinmal: Ihr könnt alle beiden Möglichkeiten nutzen, könnt auch zu allen Spielen eine Einsendung machen. Eurer Kreativität sind also keine Grenzen gesetzt (außer dem Einsendeschluß). Je besser eure Einsendung, desto größer die Gewinnchance.

Für alle, die uns schon Tips o.K. zu obigen Programmen eingesandt haben: Schickt Sie uns nocheinmal! Die sonstigen Einsendungen werden in ZONG Veröffentlicht und nehmen nicht an diesem Wettbewerb teil!

Beiträge können auf Papier oder per Texteditor IV eingesandt werden. Level für die Spiele natürlich auf Diskette. Benutzt bitte für jede Teilnahmeart eine Extra Seite (Diskette oder Papier) und vermerkt auf jeder Seite euren Namen sowie eure Adresse. Beispiel: 5 Level für DRAG, 10 für CULTIVATION sowie Tips zu ALPTRAUM und BROS werden auf zwei Disketten (1. Disk: DRAG Level, 2. Disk: CULTIVATION Level) sowie zwei Blatt Papier (1. ALPTRAUM, 2. BROS) eingesandt. Beschreibt das Papier auch bitte nur einseitig! Dieser Aufwand hat den einfachen Grund, daß wir die Einsendungen später nach Programmen sortieren müssen, was unmöglich ist, wenn das Papier beidseitig beschrieben ist.

Schickt eure Einsendungen (Stichwort: WETTBEWERB) an folgende Adresse:

**KE-Soft, Frankenstraße 24, 6457 Maintal 4**





## New Atari User (Page 6)

Der NEW ATARI USER ist sozusagen das englische Gegenstück zur amerikanischen ANTIC. Der Aufbau ist auch ungefähr der gleiche:
Neben einem Einführungstext findet man einige Informationen, was es auf dem englischen Markt so alles neues gibt. Daraufhin folgen Massen an Leserbriefen, bei deren Anblick unsereins nur der Unterkiefer runterklappt. Ihr solltet euch daran mal ein Beispiel nehmen.
Neben sehr viel Werbung findet man in dem größten (und wohl auch einzigen) englischen Atari 8-bit Magazin auch Berichte über alte, klassische Spiele, die einen an die gute alte Zeit erinnern, in der der Atari 8-bit noch ein revolutionäres Gerät war.
Zusätzlich findet man natürlich auch Listings, die für die verschiedensten Gebiete gedacht sind. Hier mal etwas für Kassettenbenutzer, dort mal etwas für den Assemblerprogrammierer, hier und dort auch mal ein kleines Spielchen.
Überhaupt machen Listings einen großen Teil dieser Zeitschrift aus. Die Schwerpunkte liegen zum Glück jedoch immer anders. Findet man in der einen Ausgabe viele kleine Spielchen, so bekommt man in der darauffolgenden Ausgabe eine großes Programm zur Programmierung der Displaylist geliefert.
Ein weiteres Feld dieser Zeitschrift ist der sogenannte TIPSER: In dieser Ecke findet man massig Karten, Tips, Lösungen, Code-Wörter und viele weitere nützliche Hinweise beim Spielen der bakanntesten Spiele.
Anschließend kommt der für viele interessanteste Teil, die Neuvorstellung von Spielen, mit einer Inhaltsangabe und einem kleinen Kommentar. Im ganzen meist interessant beschrieben, wenn auch kaum ein Spiel richtig getestet wurde.
Anschließend kommt eine harte Sache für jeden Atari XL/XE User: Er muß die Anwesenheit von ST-Berichten ertragen, in denen über die neusten Programme, Bücher und Hardwareerweiterungen berichtet wird. Dieser Teil des Magazines macht ungefähr ein Drittel der Ausgabe aus, wodurch natürlich der XL/XE-User zu 1/3 um seinen Spaß gebracht wird.

Kommen wir nun zu den einzutippenden Spielen, die man sich natürlich auch vom Verlag auf Diskette zuschicken lassen kann.
Das Niveau schwankt natürlich von Ausgabe zu Ausgabe stark.
Grundsätzlich kann man es aber so zusammenfassen, daß hauptsächlich Basic-Programme das Groß der Programme ausmachen.
Deren Qualität, was die Grafik anbetrifft, ist meist mittelmäßig bis schlecht. Die Spiele an sich schwanken zwischen total öde (der Programmierer war wohl Buchhalter), bis echt witzig. So war in einer der letzten Ausgaben eines der interessantesten Autorennspiele, die ich auf dem XL/XE je gesehen habe. Man steuert einen Wagen, der andere Wagen zur Seite drängen oder auch beschießen kann. Der Gag ist, daß man andererseits ebenfalls beschossen und abgedrängt werden kann. Die Chancen stehen recht fair gegen einen selbst. Es macht wirklich Spaß den Gegner von der Straße zu drängen, wenn man selbst vorher dran glauben mußte.

Hier die Bezugsquelle des NEW ATARI USERS:
P.O. Box 54, Stafford, ST16 1DR, England
Bezugspreise:
1 Ausgabe 1.75 Pfund, 6 Ausgaben (nach Europa): 15 Pfund.
Diskettenpreis: 1 Disk 2.95 Pfund, 6 Disks (nach Europa): 32 Pfund.

## Kontaktadressen

An dieser Stelle findet ihr monatlich die wichtigsten Adressen aus dem Atari XL/XE Bereich. Zu jeder Adresse gibt es eine kleine Erklärung des jeweiligen Angebots. Wer zu einzelnen Anbietern genaueres wissen möchte, kann sich vertrauensvoll an uns oder an die Anbieter direkt wenden. Hier also die Liste:

- A B B U C e.V., Wieschenbeck 45, 4352 Herten
  (XL/XE-Club, PD)
- AMC-Verlag Armin Stürmer, Blücherstraße 17, 6200 Wiesbaden
  (Softwarehersteller, Hardware, PD)
- ATARI-Computer Team e.V., Postfach 107501, 2800 Bremen 1
  (Atari-Club, PD)
- Compyshop OHG, Gneisenaustraße 29, 4330 Mülheim/Ruhr
  (Software, PD)
- Compysoft, Kreuzstraße 32, 6050 Offenbach/M.
  (Versand: Software, PD)
- EDV-Computer Shop, Todtnauer Zeile 4, 1000 Berlin 28
  (Software für XL/XE)
- Hamburger ATARI-Club, Matthias Faust, Barmwisch 17, 2000 Hamburg 71
  (Club, Software, PD)
- Ralf David, Ginsterweg 13, 4700 Hamm 1
  (Hard & Softwareentwicklung, Versand)
- KE-Soft, Frankenstraße 24, 6457 Maintal 4
  (Softwarehersteller, ZONG, Club, Software, PD)
- Markt & Technik Verlag AG, Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar b. München
  (Bücher)
- Ulf Petersen, Postfach 1103, 2322 Lütjenburg
  (Versand: Software)
- Power per Post, Melanchtonstraße 75/1, 7518 Bretten
  (Versand: Hard- & Software, PD)

Falls ihr Adressen kennt, die bisher nicht in dieser Liste erschienen sind: Schickt Sie uns! Wichtig ist allerdings, daß ihr uns nicht nur die Adresse, sondern auch eine AUSFÜHRLICHE BESCHREIBUNG bzw. einen Bericht zur jeweiligen Adresse sendet, damit wir über das Angebot informiert sind, denn wir veröffentlichen keine zweifelhaften Anschriften!

Also: Her mit den Adressen UND BERICHTEN!





## Programmdiskette

Ladeanweisung: Computer aus, Floppy an, Diskette rein, Computer an. So einfach ist das! Spezielle Ladeanweisungen findet ihr bei den dazugehörigen Softwarebeschreibungen.

Viel Spaß!

## Animate / Convert

Das gesamte Programmpaket befindet sich auf der Rückseite der Diskette. Diese kann einfach gebootet werden.

Das Programmpaket ist in der Lage, Bilder im hochauflösenden- oder Mehrfarbenmodus in Zeichensatzgrafiken umzuwandeln, zu animieren usw. Am besten, ihr probiert es selbst aus. Zu jedem Programm befindet sich eine kurze Beschreibung entweder auf dem Bildschirm oder im Programm selbst als REM's.

## Fire

Als besorgter Vater versucht man natürlich, seine Kinder zu retten. Daher rennt man natürlich kopflos in eine brennende Höhle, in der die Kinder gespielt haben, bevor man sich schlafen legte. Leider hat man dabei wörtlich "verschlafen", daß die Kinder schon längst in Sicherheit sind, und muß nun selbst versuchen, zu entkommen. Hierbei muß man sich gegen allerlei Feuersbrunst und sogar kleine Monster erwehren. Die kleinen Flammen am Boden müssen übersprungen und somit gelöscht werden, dann öffnet sich der Ausgang zum nächsten Bild. Geschafft ist das Ganze, wenn man die Höhle lebend verlassen kann. Wenn nicht, ist man doad, gewaist, bei den Engeln gesnackt!

## Hunchback

Der arme Quasimodo! Wurde ihm doch (wie die Anfangssequenz des Spieles deutlich zeigt) seine Geliebte Esmeralda geklaut! Nun denn, auf geht's über Stock und Stein, die Schöne retten! Hierbei muß man allerlei Gefahren wie z.B. rollenden Steinen, fliegenden Pfeilen und sogar beißenen Schlangen ausweichen. Per Feuerknopf springt Quasimodo, je länger der Knopf gedrückt wird, desto höher der Sprung. Wenn Quasi aber gegen eine Wand springt oder falsch landet, ist er hin. Da man allerdings drei Buckel auf Vorrat hat, geht's noch weiter ...

## Poker

- Eingesandt von Stefan Dorndorf -

Jubel, ein echtes Pokerspiel gegen den Compi. Leider auf englisch, hier also die passenden Übersetzungen: ANTE=Einsatz, CALL=Einverstanden, RAISE/BET=Erhöhen, DROP=Abspringen, STAY=Weiter. Die Regeln sind (hoffentlich) jedem klar, die Karten können per Feuerknopf umgedreht (und neu gezogen) werden usw.





## Reaktion

Irre einfach (denkt man!): Auf dem (sonst leeren) Bildschirm taucht plötzlich ein Pfeil auf (oh, toll, ein Pfeil!). Sofort (und schnell) in die Richtung (und in keine andere, sonst: #%&!) gesteuert und er verschwindet wieder. Immer so weiter (und immer schneller), bis man irgendwann mal falsch steuert oder zu viele Pfeile auftauchen! Witzig, wie?

## Musikbonus

- Eingesandt von Markus Rösner -

Heute: STAR WARS. Zwar eine sonderbare Interpretation, aber dennoch lustig. Also: Mehr her!

## Turbobasic XL

### Neue Befehle

- DPOKE n1,n2

Poked in n1 und n1+1 den Wert n2 in der Form Lo/Hi-Byte.

DPOKE 100,1025 schreibt 1 in 100 und 4 in 101.

- MOVE n1,n2,n3

Befehl zum Kopieren eines Rambereichs von n1 nach n2 mit der Länge n3.

MOVE 100,200,10 kopiert 10 Byte von 100 nach 200.

- -MOVE n1,n2,n3

Kopiert n3 Bytes rückwärts von n1 nach n2, um Überlappungen zu vermeiden (wenn der Zielbereich innerhalb des Originalbereiches liegt).

- BPUT #n1,n2,n3

Schreibt n3 Bytes von Adresse n2 auf Kanal n1.

- BGET #n1,n2,n3

Lesen von n3 Bytes von Kanal n1 nach Adresse n2.

- %PUT #n1;n2

Schreiben der Zahl n2 auf Kanal n1, schneller als PRINT #n1,n2.

- %GET #n1,n2

Lesen einer Zahl von Kanal n1 in die Variable n2. Arbeitet nur mit Zahlen, die mit Hilfe von %PUT geschrieben wurden.

- FILLTO n1,n2

Kurzform für XIO zum Füllen einer leeren Fläche ab Position n1/n2.

- FCOLOR n1

Wählt die Füllfarbe für FILLTO.

- CLS

Bildschirmlöschen.

- GET n1

Wartet auf einen Tastendruck und weist der Variablen n1 den ASCII-Wert der gedrückten Taste zu.





- INPUT text,n1(,n2,n3,n4 ...)

Dieser INPUT-Befehl ermöglicht es, vor der Eingabe einen Text auf dem Bildschirm auszugeben, ohne den PRINT-Befehl benutzen zu müssen. Steht anstatt des "," ein ":" nach dem Text, fällt das manchmal störende "?" beim Input weg.
Für "text" kann ein Text (z.B. "Hallo") oder auch ein String (z.B. A$) stehen.

- TEXT n1,n1,text

Schreibt Text in ein Grafikbild. n1/n2 gibt die linke obere Ecke des Textes an. "text" kann ein String oder ein Ausdruck sein (A$ oder "Hallo" usw.), darf allerdings nur EIN Ausdruck sein, keine Liste (z.B. A$;"Hallo";B$ ist nicht zulässig!).

- CIRCLE n1,n2,n3(,n4)

Zeichnet einen Kreis mit dem Mittelpunkt n1/n2 und dem Radius n3. Wird n4 mit angegeben und unterscheidet sich von n3, so wird n3 als x-Radius und n4 als y-Radius angenommen, wodurch eine Ellipse entsteht.

- PAINT n1,n2

Füllt eine geschlossene, leere Figur mit der durch COLOR gewählten Farbe ab Position n1/n2.

- TIME$= ...

Weist der Spezialvariablen TIME$ (fest vorgegeben) einen neuen Wert zu. Erklärung folgt.

- PAUSE n1

Unterbricht die Programmausführung für n1/50 Sekunden. Erspart also eine ungenaue FOR-NEXT Schleife.

- DSOUND n1,n2,n3,n4

Sound-Befehl für 16-Bit Sounds. Zwei Soundkanäle werden zu einem Kanal zusammengefasst, der Frequenzwert geht dann von 0-65535 anstatt 0-255. n1: Kanal, n2: Frequenz, n3: Distortin, n4: Lautstärke.

- SOUND

Läßt alle Soundkanäle verstummen. Achtung: Beim compilieren dieses Befehls können Fehler auftreten.

- CLOSE

Schließt alle IO-Kanäle von 1-7.

So, nachdem nun alle neuen Befehle erklärt sind, fahren wir in der nächsten Ausgabe damit fort, die neuen Funktionen zu erläutern. Danach geht es mit einigen Programmbeispielen zur besseren und schnelleren Programmierung weiter ...

## Programmieren in Basic

### Variablen und Zuweisungen

Damit sich der Computer Dinge merken kann, benutzen wir ein Programm, welches die auszuführenden Befehle beinhaltet. Was ist aber nun, wenn das Programm unterschiedlich ablaufen soll, bzw. der Benutzer Dinge verändern soll? Ganz einfach, das Programm muß Variabel sein. Aus diesem Wort leitet sich die Bezeichnung VARIABLEN ab. Diese Variablen dienen dazu, Werte zu speichern (d.h. der Computer merkt sie sich). Jede Variable kann man sich wie eine Schublade vorstellen, in die man eine Zahl hineinlegen kann. Außerdem hat jede Variable ihren eigenen Namen, wie z.B. A, B, HALLO, PARDAUTZ usw. Wenn wir nun in eine Schublade eine Zahl hineinlegen, nennt man das: Der Variablen einen Wert zuweisen. Hierzu gibt es einen speziellen Befehl, der LET lautet, gefolgt vom Variablennamen sowie einem "="-Zeichen und dem Zuzuweisenden Wert. Wollen wir also z.B. der Variablen "A" den Wert fünf zuweisen, lautet das Statement (der Befehl) hierzu:

```
LET A=5
```

Bei der Zuweisung von Werten kann man anstatt festen Zahlen natürlich auch Rechnungen sowie andere Variablen angeben, also:

LET A=3*5 weist A den Wert 15 (also 3*5) zu.
LET A=B*2 weist A den Wert von B multipliziert mit 2 zu.

Nun der Witz: Das LET-Statement kann (und wird im Normalfall) weggelassen. Die Zuweisung lautet also z.B. einfach A=3 oder A=3*B.
Als nächstes könnt ihr probieren, Zuweisungen und ?-Statements zusammen zu benutzen.

```
10 A=3
20 B=5
30 C=A*B
40 ? C
```

Verstanden? Nur, was soll das Ganze dann? Man könnte ja gleich "? 15" schreiben, oder?
Prinzipiell schon, aber das Programm könnte auch noch Flexibler gestaltet werden, indem man das INPUT-Statement benutzt. Steht im Programm ein INPUT-Statement, gefolgt von einem Variablennamen, so gibt der Computer auf dem Bildschirm ein "?" aus und wartet darauf, daß der Benutzer eine Eingabe macht (und RETURN drückt). Die gemachte Eingabe weist der Atari dann der Variablen zu.

```
10 INPUT A
20 INPUT B
30 C=A*B
40 ? C
```

Nach Eingabe von zwei Zahlen zeigt der Computer also das Ergebnis der Multiplikation der beiden Zahlen.
Wichtig bei der Verwendung von Variablen ist, daß die Variablennamen keine Namen sein dürfen, die als BASIC-Befehlswörter reserviert sind. Beispielsweise würde die Zuweisung PRINT=3 nicht anerkannt.





Wichtig ist außerdem, daß wir unseren Variablen nur Zahlen (d.h. numerische Werte) zuordnen, da es sich hier um NUMERISCHE VARIABLEN handelt. Die Zuweisung einer Zeichenkette (String) würde zu einer Fehlermeldung führen:

```
A="HALLO"
```

Dagegen würde die Zuweisung

```
A=HALLO
```

anstandslos ausgeführt werden, da der Computer nun HALLO als Variablennamen anerkennt.

Und weiter geht's: Wie wir bereits wissen, zeigt uns der Computer nach Eingabe von LIST das gespeicherte Programm auf dem Bildschirm. Ebenso wissen wir, daß er nach Eingabe von RUN das Programm startet. Wie, wir wissen es nicht? Dann sollten wie (bzw. IHR) das letzte Kapitel noch einmal durcharbeiten! Wenn ihr's wißt, dann merkt euch nun noch, daß man mit dem Befehl NEW das im Speicher befindliche Programm löscht. Will man allerdings nur eine Zeile löschen, genügt es, die betreffende Zeilennummer einzugeben. Also einfach

```
10
```

und RETURN tippen. Weg isse! Zum ändern einer Zeile kann man Sie entweder ganz neu schreiben, oder die alte Zeile mit LIST auf den Bildschirm bringen und dann abändern (RETURN nicht vergessen!).
Der LIST-Befehl funktioniert allerdings auch mit einzelnen Zeilennummern oder ganzen Bereichen:

```
LIST 30
```

zeigt nur Zeile 30, während

```
LISTE 30,60
```

alle Zeilen von 30-60 zeigt. Toll, was?

So, genug gelistet, wir verabschieden uns bis zum nächsten Mal ...

## Kochbuch / Bastelecke

So Leute, jetzt langt's! Da wir erstens keine Reaktion auf unser ZONG-Kochbuch und die Bastelecke bekommen und wir zweitens auch keine Ideen mehr haben, fallen diese beiden Serien erstmal weg! Natürlich könnten wir euch auch jedesmal irgendwelche uninteressanten Rezepte wir z.B. Rinderschmorbraten usw. auftischen, aber die stehen ja sowieso in jedem halbwegs vernünftigen Kochbuch. Aus diesem Grunde erscheinen diese beiden Serien ab sofort nur noch, wenn wir entweder selbst eine interessante Idee haben oder von EUCH eine zugesandt bekommen. Dies ist ein Aufruf! Also Leute: Wer möchte, daß diese Serien weiterbestehen, sollte auch etwas dafür tun, nämlich Ideen liefern!!

## PD-Software

ZONG wird jetzt noch besser! Zumindest was unseren PD-Service angeht. Unser Ziel ist es, die PD-Bestellungen schneller abzuhandeln. Dazu ist es widerum nötig, alle selten bestellten Disketten aus unserem Angebot zu streichen.
So findet ihr auf den PD-Service Seiten nun eine aktualisierte Liste unseres PD-Software Angebots. Es wird dadurch für euch übersichtlicher und außerdem weniger verwirrend.
Die aussortierten PD-Disketten bieten wir euch jetzt noch einmalig an. Es sind verschiedene PDs zusammen gefaßt. Pro PD-Diskette berechnen wir euch einen supergünstigen Preis von nur DM 4,--.
Hier unsere "PD-Restposten", die Kurzbeschreibung zu den einzelnen Disketten entnehme man bitte der 9er-Ausgabe.

**Gemischtes**

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| G01+G02 | G04 | G03 | G05 | G06 | G08 | G09 |
| G10 | G07+G39 | | | | | |

**Utilities**

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| U01 | U02+U03 | U07 | U09+10 | U11 | U16 | U17+U18 |
| U04+U20 | U19 | U21 | U28+U29 | U32 | U33+U34 | |

**Adventures**

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| A03 | A06 | A01+A14 | A15 | A17+A18 | A16+A22 |

**Demos**

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| D01 | D02+D03 | D04+D05 | D06 | D07 | D08 | D09+D10 |
| D11+D12 | D13+D14 | D15+D16 | D21 | D22+D23 | D24 | D25+D26 |

**Spiele**

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| S01+S02 | S03 | S05+S06 | S10+S11 | S12 | S13+S14 | S17+S18 |
| S19 | S25+S26 | S27+S28 | S30 | S31+S32 | S37+S38 | S39+S40 |
| S41+S42 | S43 | S54+S55 | S56+S57 | S58+S59 | S60+S61 | S62+S63 |

## Neuheiten

Diesem Monat haben wir zwei ganz besondere Leckerbissen ausgegraben:

### AMIGA-Picture-Show

Vier doppelseitige Disketten mit Bildern, die vom Amiga auf den Atari übertragen wurden. Alle Bilder im 256-Farben-Modus. Echt umwerfend! Vier Disketten im Paket für DM 20,--.

### Print-Shop Icons in Design-Master Format

Insgesamt acht doppelseitige Disketten voll mit allen Print-Shop-Icons umgewandelt ins Design-Master-Format (62 Sektoren). Die Bilder können also sogar mit der Maltafel geladen und weiterverarbeitet werden. Das bringt eine Menge neuer Möglichkeiten! Acht Disketten im Paket für nur DM 40,--.

## Universal Hero

- Eingesandt von Martina Volpini -

Die Bedeutung der Zahlen entnehme man bitte der nebenstehenden Karte. 1+3 nehmen, 1 bei H1 installieren (Fontäne in F4 verschwindet), 4+5 holen, zurück nach G2, 6 nehmen, 6 betätigen, 6 ablegen (gibt Disk in C2 frei), 7,8,9,11 holen, in C3 8 benutzen und ablegen (Durchgang zu D3 wird frei), in E3 erst 4 dann 9 benutzen (öffnet Kraftfeld), 12 holen und in C4 raffinerieren (ergibt 13), mit 13 Raumschiff starten (7 nicht vergessen, sonst Rückflug unmöglich), 13+7 am Schiff ablegen, 20 holen, 20 in M4 einsetzen, In L4 aus 3 eine Linse (26) fertigen, 24, 25, 26, 27 nehmen, bei K2 alles bis auf 25 ablegen, mit 25 den Käfer in P2 erschlagen und nehmen (23=tote Schabe), 29 & 30 holen, 28 wird nicht benötigt, man kann 31 mitnehmen und dafür bei I2 einen Blick durch das Fernglas werfen, 22 kann nur in P2 benutzt werden (Sauerstoffaufnahme), 14 kann überall benutzt werden (unbedingt aufheben keine andere Sauerstoffaufnahme möglich), 19 holen, In L1 Pflanze mit 23 füttern, In M1 15 nehmen, mit 19 Tür öffnen, 19 ablegen, 16 nehmen, damit Unkraut in P1 vernichten, 18 holen, in O1 mit 15 Blumen gießen (Gegner in E1 verschwindet), 14, 18, 24, 26, 27, 29, 30, nehmen und nach I3 gehen, erst 30, dann 26 einsetzen, in J3 erst 27 dann 24 benutzen und ablegen, Transmitter in I4 betreten und sich nach Betätigung von 29 nach A5 (18 muß da sein) beamen, 18+29 ablegen, 32, 33, 34, 35 einsammeln, in G8 34 benutzen (35 wird nach F8 geschleudert und erschlägt Pflanze), 36, 37, 38, 39 nehmen, in H11 auf Amboß 36 mit 37 gerade schmieden (=43), 40 holen und Wasser in G12 abpumpen, 41 nehmen, Schrift in H12 lesen, 40, 41 ablegen, 42 nehmen, in E12 schnell Stein passieren, 43 benutzen, Lore in D12 mit 39 abschmieren, 42 einsetzen, mit Lore nach B12 fahren, 45, 46, 47, 48 holen, in D11 48 benutzen, im geschlossenen Raum (E10) 49 nehmen, 46 benutzen, um nach G11 zu gelangen, in H12 49 benutzen, um nach M2 zu gelangen, alles bis auf 38, 45, 46, 47, 48 ablegen, 21 nehmen, in J1 7+13 nehmen, mit 21 zurückfliegen, in H4 21 ablegen, 2 holen, hat man 2 und 48, 10 holen, zurück zum Schiff, mit 13 nach I1 fliegen, in O4 38 benutzen, GESCHAFFT!

## Deja vu

- Eingesandt von M. Volpini -

Hier der Fortgang des Adventures auf der 3. Diskettenseite:

W, W, grabe Wurzeln, O, O, O, S, S, S, tausche Schwert, N, N, N, N, N, gib Wasser, O, O, klettere Baum, nimm Pergamentrolle, klettere runter, W, W, S, W, S, W, W, N, W, geh Hütte, schaue Geweih, öffne Geheimfach, mit Schlüssel, sehe Geheimfach, nimm Wunderhorn, O, S, O, N, gehe Höhle, grabe Loch, sehe Kiste, nimm Schutzschild, nimm Seil, S, S, O, O, N, O, S, S, werfe Beil, nimm Beutel, nimm Beil, N, O, gib Haselnüsse, N, kaue Wurzeln, O, nimm Kiste, W, W, W, S, W, W, N, gehe Höhle, sehe Loch, befestige Seil, mit Beil, mit Nägel, klettere Seil, klettere runter ...: Viel Spaß im Irrgarten des Todes!



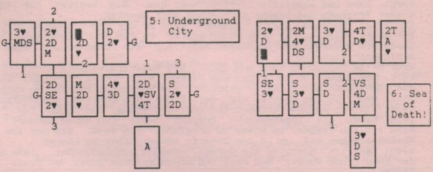


## Tecno Ninja

- Eingesandt von M. Seibert -

**Hier die Karten der Level 5 & 6:**

M=Münze, ♥=Herz, D=Diamant, S=Schlüssel, T=Tür, E=Elixier, A=Auge
V=Shield, ▮=Start, ├┤=Weg in eine Richtung, ├G=Zum Bild gegenüber




1 = Gefahr
8 = verschlossener Durchgang (Schlüssel nötig)

1 = Tap
2 = lead radiation Box
3 = rough glass
4 = tree pin plug
5 = two core wire
6 = remote switch
7 = Starlibard fast's I.D. Card
8 = Plunger
9 = Disk
10 = Plutonium
11 = Dynamite
12 = some crude oil
13 = spaceship fuel
14 = air tank
15 = watering can
16 = weed killer
17 = pretty pink flower
18 = rubber boots
19 = shed pot key
20 = droid recall device
21 = passport
22 = egg
23 = dead cockroach
24 = repair droid
25 = fly swatter
26 = lens
27 = spanner
28 = [illegible]
29 = starting handle
30 = mirror
31 = ten pence piece
32 = pipe
33 = some rope
34 = Knife
35 = rock
36 = bent key
37 = sledge hammer
38 = diamond
39 = axle grease
40 = water pump
41 = babbling fish
42 = brake leaver
43 = straight key
44 = pentakle
45 = ruby
46 = ring
47 = crystal
48 = [illegible]
49 = dab

## Gesucht/Gefunden

Waltraud Müller schreibt uns:
"Zur Lösung von Stein d. Weisen hier die Ausmerzung einiger Druckfehler: In der 5. Zeile vor "hypnotisiere" muß es O statt W heißen, sowie in der 20. Zeile vor "kaufe Seil" "O. S. rein".
Michael S. sei gesagt, daß ich mir ebenfalls den Game-Killer besorgt habe und ebenfalls nicht zurecht kam. Nun besitzt der ABBUC dieses Programm und bemüht sich schon seit Monaten.
Christian Wessels sollte wissen, wenn er der den Schlüssel für die Tür meint, dann muß er nach Süden weiter in den Flur hineingehen, die Garderobe untersuchen (Schlüssel fällt aus der Tasche) und "Nimm den Schlüssel" eingeben.
Hier meine Fragen an euch zum Spiel "Die Außerirdischen":
1876: Wie komme ich im Saloon zum Pokern? Alle meine Eingaben haben die Leutchen nicht dazu gebracht, ein Spielchen mit mir zu machen!
1947: Wenn ich dem Wächter vor der Ranch das Kästchen vom Dachboden gebe, ist er darüber hocherfreut und will etwas für mich tun. Auf sein "Haben sie irgendwelche Fragen?" weiß ich keine Antwort. Was kann ich ihn fragen, um etwas zu erreichen? Ich weiß, daß man ihm das Kästchen geben muß, um in der Zukunft länger leben zu können.
1990: Gehe ich nicht in die Garage, sondern zum Bauernhof, läßt mich der Hund nicht vorbei. Man soll ihm einen Knochen geben, wo finde ich diesen?
Eine Frage zu den Osterinseln: Nachdem ich das fehlende Auge eingesetzt und PAZUZU gesagt habe, befinde ich mich wieder im Hotelzimmer und besitze die gleichen Gegenstände, die ich auch auf der Insel mit mir trug! Ist das Spiel damit beendet? Wo ist der sagenhafte Stein von PAZUZU? Los Kemal, laß die Katze aus dem Sack!"

Hier nun einige Tips von uns zu den obigen Fragen von W. Müller:
Im Saloon muß man einfach großzügig sein!
Den Wächter muß erst ziemlich spät nach sehr wichtigen Personen befragen.
Der Knochen für den Hund existiert. Er muß unbedingt gefunden werden!
Zur Osterinsel ist zu sagen, daß bisher erstaunlcherweise alles richtig gemacht wurde. Das Adventure ist jedoch noch nicht fertig und muß "nurnoch" zu Ende gespielt werden!

Marcus Gitzel schreibt:
"Hier die Lösung des Problems von Andreas Kempen:
Nachdem du ein wenig gespielt hast, gib im Hauptmenü 'KEEP' ein, dann 'D' für Diskette, lege eine formatierte Disk (am besten mit DOS) ein, und drücke START.
Wenn du Football Manager dann wieder geladen hast, tippe folgendes ein: RETURN-Taste, dann Y, danach D für Diskette. Lege nun die Disk ein, auf der du die Datei abgespeichert hast und drücke dann die START-Taste. Danach müßte die Datei geladen werden. Ist dies nicht der Fall, so ist im Programm ein Fehler.
Frage:
Wer weiß, wie ich auf meinem Atari 1029 die Schriftgröße auf 'KLEINSCHRIFT' (halb so groß als normal) einstellen kann?
Suche auch sonstige Tips & Tricks für den 1029 (auch Bücher).
Ich suche außerdem die Komplettlösung zu THE PAWN."





## Angebote

**Verkaufe**

1064 Speichererweiterung für Atari 600 XL. VB: DM 40,--.

Andreas Volpini, Pfarrlandplatz 10, 3000 Hannover 91, Tel: 0511/44557[illegible]

**Verkaufe**

ATARI Magazin 1/87 bis 2/89 insgesamt 23 Hefte für DM 40,-- sowie HAPPY Computer 7-9/86, 11-12/86, 1-5/87, 7-12/87, 1-9/88, 11-12/88 = 27 Hefte für DM 30,-- inklusive Stehsammler.

Warship, War in Russia, Rebel Charge at Chickamauga, Battlecruiser, Panzwr Grenadier (alles original SSI-Spiele), Autoduell, Ogre, Knight Orc, Silicon Dreams, Brian Clough's, Football Fortunes, Colossus Chess 4.0.
Alle Programme auf Diskette und in Originalverpackung und bestem Zustand für DM 18,50 VB pro Spiel.
Liste von allen Spielen gegen Rückporto!

Rüdiger öhme, Lotzstr. 30, 6230 Frankfurt 80
Tel.: 069/3808428 (Anrufbeantworter), ich rufe gerne zurück.

**Verkaufe**

Actionbiker + Conflict in Vietnam (beide Kass): DM 15,-- zuzgl. Porto.

Harald Gitzel, Fuldaer Str. 15, 6492 Sinntal 5, Tel 06664/7488

**Verkaufe**

- David's Midnight Magic, ein Pinball Game auf Modul, bis zu vier Spieler, bis zu drei Bälle gleichzeitig.
- Phillips s/w Videokamera V100, 10m Kabel, Netzteil und HF-Modulator, anschließbar an jeden Fernseher. Blende, Brennweite und Scharfeinstellung per Hand, für Überwachungszwecke bestens beeignet.
- Terminal 800+ DFÜ Original incl. Disk, Anleitung und Spezialkabel

Stefan Dorlach, Mainaschafferstr. 111, 8750 Aschaffenburg.

**Verkaufe**

- Leerdisketten NoName 5'25 incl. 14% MWSt. 10 Stück: DM 7,50, ab 10[illegible] Stück: DM 6,90 je 10 Stück.

Compysoft, Kreuzstraße 32, 6050 Offenbach

**Verkaufe**

- THE YELLO VIDEO SHOW, Videokassette, Original, DM 15,--
- BASIC XL, Modul von OSS, VB DM 60,--
- Eine Menge ASM und COMPUTER & VIDEO GAMES Hefte, je Heft DM 2,--, 6 Hefte DM 10,--.

KE-Soft, Frankenstr. 24, 6457 Maintal 4, Tel.:06181/87539

# Das Forum

## Gesuche

Suche Originalsoftware auf Diskette

Andreas Volpini, Pfarrlandplatz 10, 3000 Hannover 91, Tel: 0511/445578

Suche PD-Tauschpartner. Besitze über 350 Diskettenseiten mit PD. Suche außerdem einen Atari 800 oder 400 möglichst mit 48kB. Atari 1027-Schönschriftdrucker VHB DM 60,-- und Atari 1020 Plotter bis DM 50,-- gesucht,

Marcus Gitzel, Fuldaer Str. 15, 6492 Sinntal 5, Tel 06664/7488.

Suche Originalsoftware auf Diskette.

K. P. Silbert, Tappenstraße 46, 3200 Hildesheim.

Suche Dateiverwaltung AUSTRO-BASE zu kaufen.

S. Dorlach, Mainaschaffer Str. 111, 8750 Aschaffenburg, 06021/12509

Suche folgende Spiele: Mule, Gunship und Eidolon. Die Spiele solten möglichst günstig, garantiert funktionstüchtig und nur Originale sein!

Michael Seibert, Lehbeschring 38, 6682 Ottweiler

Suche ATARI XE (egal welcher Typ).
Suche deutsche Anleitung von Flugsimulator 2 (auch Fotokopien).

Ino Heibges, Hauptstr. 49, 6231 Sulzbach/Ts, Tel: 06196/73394

Wer verkauft billige Cassetten- und Diskettensoftware? Liste an:

Christian Wessels, Elsterstr. 8, 4130 Moers, 02841/56532

Besitzen defekte ORIGINALE von TOMAHAWK und PHANTASIE I und suchen lauffähige Version.

Angebote an: KE-Soft, Frankenstr. 24, 6457 Maintal 4, 06181/87539.

Suche für ATARI 800 XL Floppy (XF 551 oder 1050) sowie Kontakt zu ATARI-8-bit-Usern zwecks Programmtausch.

Thomas Görner, Rudolf-Harlaß-Str. 88, DDR-9006 Chemnitz

**KE-Soft sucht:**

Eine Atari 1050 (Floppy).
Programme: Playmates, Worms, Canyon Climber, Quest for Quintana-Roo, Crossfire, Seadragon, Ghost Encounters

Angebote an: KE-Soft, Frankenstr. 24, 6457 Maintal 4, 06181/87539.



## PD-Service

Für alle Mitglieder des ZONG-Clubs hier die Liste der erhältlichen PD-Disketten. Der Preis pro Diskette beträgt DM 5,--, die Endpreise findet Ihr bei den einzelnen Beschreibungen.

Falls ihr NEUE PD-DISKS habt, die nicht in der Liste stehen: Jede neue Disk, die wir in die Liste aufnehmen, tauschen wir 1:1.

ACHTUNG: Wir haben ausgemistet! Die uralt-PD's (die sowieso jeder schon hat) gibt's ab sofort nicht mehr! Mehr hierzu findet ihr auf Seite 24 ...

### Magazine

COMPYSHOP MAGAZIN: das legendäre Diskettenmagazin für Ihren XL/XE Alle Ausgaben von Februar '88 bis Mai '90 erhältlich. Je DM 5,--

### Utilities/Anwendung

HEADLINER/FONTS: Mit Hilfe des Headliners können hervorragende Titelschriftzüge entworfen werden. Auf der Rückseite befinden sich viele Zeichensätze, die mit Headliner verwendet werden können. DM 5,--

SPEEDSCRIPT: Ein wirklich gutes Textverarbeitungsprogramm für Ihren XL/XE. Mit ausführlicher Anleitung auf der Rückseite. DM 5,--

DER DIGITALE REDAKTEUR + ERWEITERUNGSDISK: Ein DTP-Programm zusammen mit der passenden Erweiterungsdiskette. Turbobasic nötig. DM 10,--

SOFTSYNTH: Endlich richtige Wellenformen und Hüllkurven erstellen! Mit diesem Programm sind endlich mal andere Klänge möglich! DM 5,--

PRINT SHOP ICON EDITOR + ICONS: Ein Editor zum Entwurf von Print-Shop-Grafiken zusammen mit vier Diskseiten fertiger Bilder. DM 15,--

PS-ICONS IM 62-SEKTOR FORMAT: Acht Disketten mit Print-Shop Icons im 62-Sektor-Format. Die Bilder können also z.B. mit Design-Master geladen und verarbeitet werden! Das spart Zeit! DM 40,--

### Adventures

THE RIDDLE, Grafikadventure in fernen Ägypten ... DM 5,--

DIE DUNKLE MACHT DES UNGRIAH: DAS Monumentaladventure auf drei Disketten! DM 15,--

HORROR CASTLE: Allein im alten Gruselschloß. DIGI-Sounds! DM 5,--

ATLANTIS: Grafikabenteuer unter Wasser. DM 10,--

SEREAMIS: Grafikabenteuer im Orient. DM 10,--

ZEITMASCHINE II: Die Fortsetzung des Abenteuers ... DM 10,--

TEXTADVENTURES: Comicland/The 7 Keys/The Riddle II/Satan DM 10,--

GOTHIC: Ein echtes Rollenspiel ... DM 10,--

SANCTIFIED QUEST FOR POWER / BENEATH THE PYRAMIDS DM 5,--

### Demo's

ZONG MUSIKDEMO / HOBBYTRONIC '90: Tolle Musiken aus ZONG und eine hervorragende Messedemo. DM 5,--

CAVEMAN JOE / DIE MAURER: Zwei Bildergeschichten. DM 5,--

AMIGA-PICTURE-SHOW: Vier Disketten mit Convertieren Amiga-Bildern in 256-Farben! Wirklich klasse! DM 20,--

### Spiele

PUNGOLAND-SCREENS: 3 Disks mit neuen Bildern! Originalspiel Pungoland erforderlich. DM 15,--

PUNGO: Der Spielhallenhit! Superschnelle Action im ewigen Eis! Vernichten Sie die Snowbees ... DM 5,--

ZYCLOP: Ein Leiterspiel mit Editor und freier Zeichendefinition! Auf der Rückseite befindet sich ein komplettes Abenteuer! DM 5,--

KÖNIGSDIAMANTEN/GOLDCAVE 800XL: Ein Actionadventure sowie ein Actionspiel ähnlich dem Klassiker HERO. DM 5,--

KÖNIGSDIAMANTEN/GOLDCAVE 130XE: Beide Spiele für den 130XE. Das Nachladen entfällt, da diese Versionen die RAMDISK nutzen. DM 5,--

LOADED BRAIN: Ein Memoryspiel mit toll animierten Bildern! Das muß man gesehen haben! DM 5,--

SKEET/STONE MINE: Ein Tontaubenschießen mit toller Grafik / Finden Sie alle Diamanten im Erdreich. DM 5,--

BOULDERDASH LEVELS: Zwei Disks mit Screens! Boulderdash Construction-Kit erforderlich. DM 10,--

VOYAGE THROUGH TIME/HANSE XL: Retten Sie die Geschichte / Betreiben Sie Handel. Zwei sehr gute Umsetzungen. DM 5,--

STRIP BLACKJACK/SPACE PUSSIES: Das Kartenspiel gegen die mehr oder weniger bekleidete Dame sowie ein zweideutiges Ballerspiel ... DM 5,--

COMPUTER INHABITANTS/TROUBLE WITH THE BOUBLE: Gleich zwei Umsetzungen für Ihren XL/XE. Little Computer People und Bubble Ghost. DM 5,--

FULLHOUSE/MENSCH ÄRGERE DICH NICHT: Der Pokerautomat aus der Spielhalle sowie das legendäre Brettspiel in guter Umsetzung. DM 5,--